Armes-dieux et autres

Nom de l'arme	Init.	Dom	Sol	Compétences	Notes	Ct	
Coup de boule	+4	B	/	AB +5%	Assomme	/	
Coup de pied	/	C	/	/	Assomme	/	
Coup de poing	+2	B	/	AR +5%	Assomme	/	
Filet Plombé	-10	A	15	AR +5%	Entrave	/	D100
Targe	-5	D	30	Pr +10%	Parade suppl.	10	01
Bouclier, Init -1	-10	D	50	Pr +20%	Parade suppl.	15	02-03
Pavois, Init -2	-15	E	70	Pr +30%	Parade suppl.	20	04
Cestus	/	E	10	Pr +5%	Assomme	10	05-06
Cimeterre	+2	G	15	/	/	25	07-10
Dague	+2	E	10	AR +5%	Lancé, Pt faible	15	11-15
Epée courte	+2	F	15	AN +5%	/	15	16-20
Epée longue	/	G	20	AN +10%	/	20	21-26
Epée bâtarde	-2	H	30	AN +5%	/	25	26-30
Epieu / Trident	+2	F	10	/	L, Chge, Pt faible	20	31-33
Espadon (E à 2M)	-5	I	40	AB +10%	/	20	34-35
Faux (2M)	-3	H	35	AB +5%	/	15	36
Fleuret	+5	E	10	AR +15%	Point faible	15	37-40
Francisque	/	F	15	AB +5%	Lancé	15	41-43
Fléau simple	-2	G	20	AB +5%	/	10	44-46
Fléau multiple (2M)	-5	H	30	AB +10%	/	20	47-49
Glaive	/	F	20	/	/	5	50-52
Griffe	+2	E	10	AR +10%	Point faible	15	53
Hache de combat	-2	G	15	AB +10%	/	25	54-57
Hache à deux mains	-5	I	25	AB +15%	/	20	58-62
Hallebarde (2 mains)	-5	I	35	/	Charge	15	63-66
Lance (2M si à pied)	/	G	20	/	Charge, Pt faible	20	67-69
Maillet	-3	F	25	AB +5%	Assomme	10	70
Main gauche	/	D	15	Pr +15%	Parade suppl.	15	71-72
Marteau de guerre	-4	G	30	AB +5%	Assomme	15	73-76
Marteau lourd (2M)	-5	H	40	AB +10%	/	20	77-78
Massue	-2	E	20	AN +5%	Assomme	5	79-80
Massue Casse tête	-4	G	25	AB +10%	Assomme	20	81
Morningstar	-5	G	30	AB +10%	/	10	82-83
Pioche de guerre	-2	F	30	AB +5%	/	10	84
Poignard	+3	D	5	AR +10%	Lancé, Pt faible	15	85-88
Rapière	+2	F	15	AR +5%	Point faible	20	89-93
Sabre	-2	G	20	/	/	5	94-96
Vouge (2 mains)	-3	H	30	/	/	10	97-98
Vouge guisarme (2M)	-4	H	35	/	Charge	15	99-00

Remarques :
- C'est la dague qui est passée à E de dommages et non le poignard, en effet, je considère qu'une dague est un long poignard et donc qu'elle fait plus de dommages que lui. De même, le cimeterre passe à G soit autant que le sabre (ce qui en fait du cimeterre, une très bonne arme, donc coût = 25). Enfin, les dagues, les poignards peuvent être lancés, les boucliers et armes de seconde main donnent droit à une parade supplémentaire s'ils ne sont utilisés que pour la parade.
- Certains coûts en point de création ont été modifiés, les armes les moins optimisées comme le glaive ou la massue ne coûte que 5 points et les armes ayant le meilleur rapport initiative/dommages coûtent désormais 25 points (par exemple, l'épée bâtarde).

- Le trident est une variante de l'épieu, même mode d'utilisation et donc mêmes caractéristiques que celui-ci.
- Nouvelles armes : la faux, le fléau double, la griffe (ou plutôt 3 griffes pour une main), le marteau de guerre lourd, la massue casse-tête (ou casse-tête tout court, idéal pour un Gadhar), la vouge et sa version avec une courte pointe (vouge-guisarme)
- La colonne D100 qui permet de déterminer aléatoirement la nature d'une arme (pour les PNJ)

Les armes qui peuvent devenir une Arme-Dieu

Coût	**Nom de l'arme**	**Init**	**Dom**	**Capacité**	**Coup Spécial**
10	Targe	-5	D	Pr +10%	Parade supplém. (-)
15	Bouclier	-10	D	Pr +20%, Init -1	Parade supplémentaire
20	Pavois	-15	E	Pr +30%, Init -2	Parade supplémentaire
5	Massue	-2	E	AN +5%	Assomme (-)
5	Glaive	/	F	/	/
5	Sabre	-2	G	/	/
10	Cestus	/	E	Pr +5%	Assomme (-)
10	Maillet	-3	F	AB +5%	Assomme
10	Pioche de guerre	-2	F	AB +5%	/
10	Fléau simple	-2	G	AB +5%	/
10	Morningstar	-5	G	AB +10%	/
10	Vouge (2 mains)	-3	H	/	/
15	Poignard	+3	D	AR +10%	Lancé, Point faible (-)
15	Main gauche	/	D	Pr +15%	Parade suplém. (-)
15	Griffe	+2	E	AR +10%	Point faible (-)
15	Dague	+2	E	AR +5%	Lancé, Point faible (-)
15	Fleuret	+5	E	AR +10%	Point faible (-)
15	Epée courte	+2	F	AN +5%	/
15	Francisque	/	F	AB +5%	Lancé
15	Marteau de guerre	-4	G	AB +5%	Assomme
15	Faux (2 mains)	-3	H	AB +5%	/
15	Vouge-guisarme (2 mains)	-4	H	/	Charge
15	Hallebarde (2 mains)	-5	I	/	Charge
20	Rapière	+3	F	AR +5%	Point faible (-)
20	Trident	+2	F	/	Lancé, Charge, Pt faible
20	Epieu	+2	F	/	Lancé, Charge, Pt faible
20	Epée longue	/	G	AN +10%	/
20	Lance (2 mains si à pied)	/	G	/	Charge, Point faible
20	Massue casse tête	-4	G	AB +10%	Assomme
20	Fléau multiple (2 mains)	-5	H	AB +10%	/
20	Marteau lourd (2 mains)	-5	H	AB +10%	/
20	Espadon (épée à 2 mains)	-5	I	AB +10%	/
20	Hache à deux mains	-5	I	AB +15%	/
25	Cimeterre	+2	G	/	/
25	Hache de combat	-2	G	AB +10%	/
25	Epée bâtarde	-2	H	AN +5%	/

(-) : cette arme ne permet pas de parer une arme à deux mains.
Lancé : indique que cette arme peut être lancée (compétence tir)

3 armes coûtent 25 points de création car elles représentent le meilleur équilibre entre la puissance (colonne de dommages) et l'initiative. A l'inverse, les armes à 5 points sont celles qui possèdent le moins de bonus et de capacités spéciales, il en existe généralement une version plus évoluée avec les mêmes dommages et une meilleur initiative (mais plus chère en points de création).